

164
novembre
2004

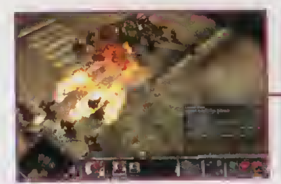
la solution complète du jeu

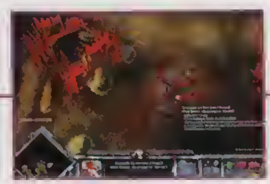
WARHAMMER 40 000 : DAWN OF WAR

supplément gratuit - ne peut être vendu séparément

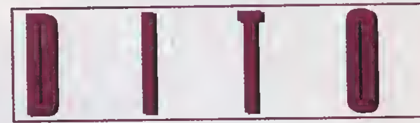
SOMMAIRE

3 Warhammer 40 000 : Dawn of War









Chez Relic Entertainment, on ne baisse pas les bras facilement. Leur réputation bâtie avec Homeworld 1 et 2 avait été un tantinet effritée entre les deux par un Impossible Creatures tout juste moyen. Mais leur savoir-faire en matière de RTS devient indéniable avec ce Warhammer 40000 : Dawn of War. C'est au passage la preuve qu'il est possible de concevoir un titre de qualité avec une licence quand on agite dans le bon sens ses neurones. Mais trêve de bavardages : que vous ayez besoin de conseils pour la campagne solo ou d'astuces pour vous en sortir en multijoueur, vous devriez trouver votre bonheur dans ce booklet. Hop, au boulot, il y a de l'hérétique à convertir à coups de lance-flammes. Pour l'Empereur !

Tbf

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre
B 388 330 417
Siège social :
101-109, rue Jean Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39

Présidente Directrice Générale
et représentante légale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings
Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directrice Marketing & Commerciale :
Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité :
Jérôme Adam

Commission paritaire : D305K3973
ISSN : 1145-4806 : Dépôt légal à parution
RÉDACTION :
Rédacteur en chef : Arnaud Chaudron
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Premier rédacteur graphiste : Erica Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
A participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy

Imprimé en France
Printed in France
Imprimé par : Bradard Graphique membre
de E2G et la Goliate-Prenant.
Ce supplément gratuit
au numéro 164 de Joystick,
à paraître fin octobre,
ne peut être vendu
séparément.

DIFFUSION CONTROLE
ECRITS SPECIALISES
2002

Warhammer 40 000 : Dawn of War

Prenez le contrôle des space marines à travers 11 missions au cours desquelles vous devrez résoudre l'énigme de la planète Tartarus.

Campagne Solo

MISSION 1 : CHUTE DE LA PLANÈTE

Quand la mission commence, les forces de défense Tartarus et les orks se tapent furieusement dessus, mais une zone a été aménagée afin de construire votre base. Vos unités se composent d'un commandant et d'une escouade de space marines près de la zone d'atterrissage. La première chose à faire est de rattacher votre commandant à une escouade (photo 1). Une fois cela fait, sélectionnez une de vos unités et allez capturer le point stratégique 1. Pensez à toujours protéger l'unité qui capture une position. En effet, celle-ci doit rester immobile un certain temps afin de pouvoir poser le drapeau. Envoyez votre autre unité au nord de la base pour localiser le point stratégique 2. Prenez le contrôle de ce point. Pendant que vos escouades capturent les deux points stratégiques, commencez à construire une base. Une fois que votre place forte est finie, vous avez accès à deux serviteurs. Utilisez le premier pour construire une chapelle-caserne (photo 2) afin de pouvoir créer des nouvelles escouades de space marines. Envoyez le second serviteur à l'un des points stratégiques et fabriquez un avant-poste. Cela vous permet d'augmenter le rendement de vos points de réquisition. Pensez à bâtir des avant-postes à tous les points stratégiques de la carte afin d'optimiser votre progression. Ajoutez maintenant un arsenal dans votre base puis demandez deux escouades supplémentaires de space marines afin d'en avoir quatre. Construisez ensuite un générateur à plasma afin d'augmenter vos points de pouvoir. N'hésitez pas à en construire un deuxième dans cette mission. Quand l'arsenal est construit, vous pouvez mettre à











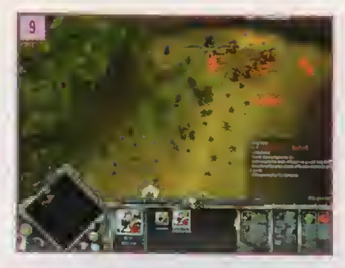


jour les armes de vos space marines. Lancez l'amélioration des armes lourdes de l'arsenal afin de pouvoir avoir quatre armes lourdes par escouade. Vous avez le choix entre des bolters lourds et des lance-flammes. Comme vous allez affronter de l'infanterie en face, mettez tous les lance-flammes dans une escouade et tous les bolters lourds dans la seconde.

Pendant que la chapelle-caserne produit des nouvelles unités, envoyez vos deux escouades au nord du point stratégique 2 pour éliminer les orks qui s'y trouvent (photo 3). Patrouillez ensuite dans cette zone pour détruire les unités orks restantes et ainsi, sécuriser la zone. Retournez au point stratégique 2 pour défendre la position. Quand les deux nouvelles escouades arrivent, vous remarquez qu'elles possèdent uniquement quatre soldats. Renforcez-les pour arriver à un total de huit soldats par escouade. Placez là aussi uniquement des lance-flammes dans une escouade et que des bolters lourds dans la seconde escouade. Une fois en possession de vos quatre escouades, faites des touches de raccourci afin d'appeler rapidement un groupe d'escouades ou l'ensemble de vos hommes. Avancez tous vos hommes vers le point stratégique 3. Il est inutile de laisser des hommes en défense, étant donné que les orks arrivent du nord. Détruisez la base ork à l'est de ce point (photo 4). Pour plus d'efficacité, utilisez vos unités avec des lance-flammes sur les orks et celles avec des bolters lourds sur les bâtiments. Ordonnez à l'une des vos escouades de capturer le point stratégique 3 pendant que le reste des troupes capture le point 4. Quand vous avez pris possession des deux positions, envoyez un serviteur afin de construire deux avant-postes. Détruisez les orks situés au nord de votre position puis aidez les forces de Tartarus en patrouillant toute la zone au sud des points 5, 6 et 7. Il est maintenant temps de détruire la prochaine base ork. Avancez vers le point 5 et détruisez les structures ennemies quand elles apparaissent sur le radar (photo 5). Renforcez vos unités si vous constatez des pertes, sans oublier de reprendre des lance-flammes ou des bolters lourds s'il vous en manque. Surveillez également leur moral. Si la barre bleue est trop basse, vos soldats vont fuir le champ de bataille. Quand la base ork est détruite, allez au point stratégique 6. Attaquez les unités orks au nord-ouest de ce point afin de sauver les forces de Tartarus. Assignez une escouade afin de capturer les points 5 et 6 puis emmenez le reste de vos forces au sud du point 6 pour éliminer la racaille ork de la zone (photo 6). Construisez des avant-postes avec un serviteur aux nouveaux points stratégiques. Emmenez la moitié de vos hommes dans la vallée menant au point stratégique 8 et les hommes restants au point stratégique 7. Détruisez les unités orks dans le coin afin de récupérer un véhicule Tartarus (photo 7). Réparez-le avec un serviteur puis avancez jusqu'au point stratégique 9. Capturez le point puis placez vos hommes afin qu'ils attaquent les unités venant de la base principale. Capturez ensuite les points stratégiques restants pour accomplir un objectif secondaire.









Avancez prudemment à la sortie de la vallée afin d'être à portée de tir. Détruisez une à une la structure ou l'unité ork que vous voyez et faites la même chose avec l'escouade au point 9 pour encercler l'ennemi. Si vous perdez trop d'hommes, revenez au point 5 et renforcez vos escouades. Une fois que vous avez éliminé le dernier bâtiment ork (photo 8), la mission se termine.

MISSION 2 : INFILTRATION

Vous commencez avec une escouade de deux scouts marines pour cette mission. Vous pouvez dès maintenant renforcer l'escouade afin d'avoir quatre hommes mais ce n'est pas obligatoire. Dirigez-vous vers le point stratégique 1 en utilisant la compétence infiltration. Évitez les orks sur le chemin et n'essayez pas de sauver les troupes alliées qui sont attaquées. Juste avant le point stratégique (photo 9), le commandement vous demande de tuer les orks sur le pont et vous fournir des scouts équipés de fusils sniper. Placez vos scouts de part et d'autre des orks à attaquer afin d'augmenter la visibilité des snipers. Tuez les orks qui ne vous voient pas car vous êtes hors de portée. Capturez ensuite le point stratégique 1 et augmentez au maximum les effectifs de vos deux escouades. Dirigez-vous vers le point stratégique 2 et poursuivez votre chemin jusqu'à une rampe menant à une base ork (photo 10). En haut de cette rampe se trouve un chef ork avec une escouade. Amenez les deux escouades au nord de la rampe, près de l'eau, avec les snipers en arrière. Désactivez la compétence infiltration des snipers. Cela leur permet de commencer à tirer dès que l'escouade ork descend la rampe. Quand l'ennemi commence à charger, désactivez l'infiltration du reste de vos troupes et éliminez les orks restants. Réactivez uniquement l'infiltration pour les snipers et amenez vos autres unités près du chef ork afin d'agrandir la zone de visibilité des snipers. Tuez le chef ork avec les snipers, qu'il ne voit pas car ils sont hors de vue. Quand le chef ork est mort, vous recevez des renforts de l'espace. Ils atterrissent soit près de la rampe, soit au milieu de la base ork donc tenez-vous prêt à évacuer vos hommes au plus vite, en bas de la rampe. Activez l'infiltration des scouts pour qu'ils ne soient pas tués. Rattachez le commandant à l'escouade avec des bolters lourds, puis tuez tous les orks descendant la rampe (photo 11).




11


12


13


14

Mettez vos hommes porteurs de lance-missiles en arrière afin qu'ils ne soient pas blessés inutilement. Renforcez vos effectifs si besoin est, puis envoyez un de vos scouts sur la base ork afin de les espionner. Détruisez tous les bâtiments orks pour prendre possession de la station de pompage.

Demandez à vos serviteurs de construire une place forte. Pendant ce temps, capturez les deux points stratégiques 3 et 4 avec vos escouades (photo 12). Les orks vous laissent tranquille pour le moment donc placez juste une escouade de chaque côté de la station pour surveiller les environs. Construisez des avant-postes sur les points stratégiques. Édifiez ensuite une chapelle-caserne, un arsenal et quelques générateurs à plasma. Mettez à jour votre place forte pour en faire un monastère. Vous pourrez alors ajouter des sergents à vos escouades. Profitez-en pour faire des recherches afin d'augmenter la limite du nombre d'escouades sur la carte. Construisez une escouade de space marines dès que possible et renforcez-la en effectif. Placez-la sur la rampe sud pendant que vos deux autres escouades de space marines nettoient la partie nord de la carte. Envoyez vos deux premières escouades sur le point stratégique 2 puis lancez la recherche sur les armes lourdes à l'arsenal. Utilisez une escouade de scout devant les space marines pour noter la position des orks. Pendant que l'unité de scouts capture le point stratégique 2, envoyez vos escouades de space marines au nord de la carte pour exterminer les unités orks restantes (photo 13). Construisez des avant-postes aux points stratégiques avec des serviteurs puis ramenez toutes vos escouades à la base. Pour détruire efficacement l'ennemi dans la partie sud, vous avez besoin de cinq escouades : deux avec des lance-flammes, deux autres avec des bolters lourds et une dernière avec des lance-missiles. Capturez le point stratégique 5, puis positionnez une escouade équipée de bolter lourds et une avec des lance-missiles au sud-ouest de ce point pour attaquer les orks venant d'une base proche (photo 14). Ordonnez à un serviteur de construire un avant-poste, puis améliorez-le en position fortifiée. Dirigez vos trois escouades restantes vers le nord-ouest pour capturer le point stratégique 6.

Une fois l'avant-poste placé sur ce point, attaquez la base ork au sud avec vos cinq escouades. Renforcez vos effectifs si besoin et rééquipez vos hommes en armes lourdes. Laissez deux escouades au sud de la base ork pour repousser les ennemis. Avec le reste de vos hommes, prenez les deux points stratégiques 7 et 8 de chaque côté de l'île. Placez des avant-postes avec vos serviteurs. Envoyez des escouades scouts près des points stratégiques 9 et 11 pour connaître les mouvements de l'ennemi. Attaquez ensuite le point stratégique 9 et détruisez la base ork. Repoussez les attaques venant de l'est en placant votre escouade de lance-flammes devant celles équipées de bolters lourds ou de lance-missiles. Détruisez quelques bâtiments de la base





principale ork en plaçant vos hommes sur la rive au sud du point stratégique 9 (photo 15). Cela facilitera l'assaut final sur la base dans quelques minutes. Les orks continuent de vous envoyer des unités de la base près du point stratégique 10. Après avoir endommagé au maximum la base principale, dirigez vos hommes avec précaution vers l'est. N'oubliez pas d'utiliser vos unités scouts pour localiser les escouades et bâtiments ennemis. Détruisez cette base ork jusqu'au dernier bâtiment puis renforcez vos escouades en hommes et en armes lourdes. Capturez le point stratégique 10 si vous le désirez, vous avez assez de points de réquisition pour réussir la mission. Quand vous vous sentez prêt, envoyez vos hommes au sud, dans le coin sud-est. Éliminez les orks qui s'y trouvent puis avancez doucement vers l'ouest en détruisant chaque bâtiment que vous apercevez (photo 16). Utilisez vos scouts devant vos escouades afin d'augmenter leur visibilité. Détruisez entièrement la base principale ork pour finir la mission. Utilisez vos unités scouts pour traquer des unités orks restantes si la mission ne se termine pas.

MISSION 3 : SIÈGE

Quand la mission commence, vos troupes sont attaquées. Renforcez vos escouades près des points stratégiques 4 et 5. Rattachez l'archiviste à l'une des escouades et le commandant d'armée à l'autre. Renforcez également les deux escouades de gardes impériales en effectif et en armes dès que possible (photo 17). Gardez votre position car ces deux points stratégiques forment l'entrée menant à vos bâtiments. Allez maintenant à votre base. À la chapelle-caserne, lancez la construction de space marines. Construisez un arsenal avec vos serviteurs ainsi qu'un autre générateur à plasma. De votre place forte, lancez la fabrication de scout space marines, la recherche de la compétence infiltration et l'augmentation de votre nombre d'escouades. Après la construction de l'arsenal, faites des recherches sur les armes lourdes et équipez vos escouades de bolters lourds. Quand la situation se calme à l'endroit où se trouvent vos troupes, capturez les deux points stratégiques que vous défendez. Envoyez vos serviteurs construire





des avant-postes quand ils sont disponibles (photo 18). Il y a deux points stratégiques neutres près de votre base. Allez capturer les points 6 et 7 avec vos escouades de space marines. Construisez des avant-postes à ces deux points pour augmenter le nombre de points de réquisition reçus. Construisez autant





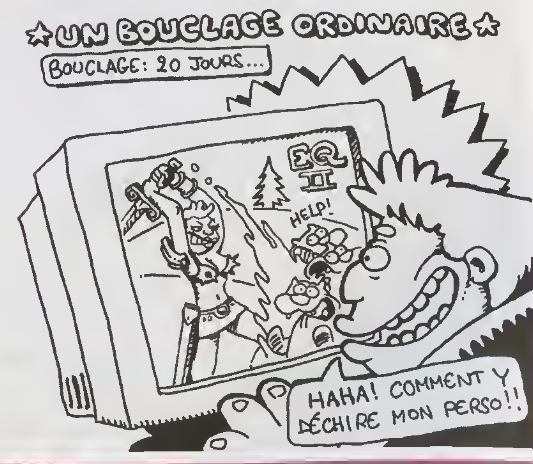


d'escouades de space marines que vous pouvez en augmentant au maximum la limite d'escouades à votre place forte. Vous devez avoir pas moins de sept escouades de space marines pour être tranquille. Donnez à chaque escouade des armes lourdes. Divisez votre armée en deux groupes. Le premier que vous allez placer au point stratégique 4 aura une escouade lance-flammes et deux escouades bolters lourds. Le deuxième qui sera au point stratégique 5 sera formé d'une escouade lance-flammes et de trois escouades bolters lourds. Augmentez tout ce que vous pouvez dans votre base. Les grenades frag à la chapelle-caserne et les améliorations de marines à l'arsenal vous aideront à repousser plus efficacement les orks. Pendant que vous renforcez votre armée, envoyez en patrouille votre escouade de scouts en utilisant la compétence infiltration. N'allez pas tout de suite au point stratégique 8, c'est là que se trouve le culte de la machine (photo 19) qui est un objectif secondaire. Patrouillez plutôt dans la zone pour situer les structures et escouades orks. Positionnez les gardes impériales afin de défendre les points stratégiques 4 et 5, augmentez leur effectif jusqu'à 15 soldats et surtout, améliorez leur équipement avec des armes lasers.

Quand vos équipes de space marines sont prêtes, envoyez vos scouts au point stratégique 8. Autour du culte de la machine, vous découvrez des dreadnoughts. Ils attaquent automatiquement les unités orks près d'eux donc envoyez en renfort toutes vos escouades situées au point 4. Détruisez tous les bâtiments orks puis capturez le point stratégique (photo 20). Envoyez un serviteur pour construire un avant-poste fortifié dès que possible. Renforcez les effectifs de vos



escouades si vous avez eu des pertes. Passez maintenant aux escouades placées au point 5. Envoyez-les au point stratégique 9 pour éliminer les orks qui s'y trouvent. Revenez au point 5 pour renforcer vos escouades si vous perdez trop d'unités. Envoyez vos escouades au point 8 près de la base ork située au point stratégique 10. Cela permet normalement à votre second groupe de capturer le point 9. Une fois les points 8 et 9 sous votre contrôle, construisez des avant-postes fortifiés et renforcez vos escouades. S'ils vous restent 4 escouades de gardes impériaux, placez-en deux aux points stratégiques 8 et 9 (photo 21). Sinon, utilisez une de vos escouades en chaque point. Déplacez vos troupes près de la base centrale ork pour étudier les mouvements ennemis. Placez votre groupe d'escouade situé au point 9 à l'ouest de la base afin de commencer la destruction des bâtiments. Cela amène des unités orks vers l'ouest. Amenez maintenant votre autre groupe, situé à l'est de la base, afin de détruire le reste des bâtiments. Utilisez les dreadnoughts pour détruire les tanks orks. Placez vos unités au centre de la base si elles encaissent trop de dégâts. Faites attention à vos dreadnoughts, vous ne pouvez pas en fabriquer beaucoup dans cette mission. Abusez par contre des grenades frag pendant l'assaut pour détruire les escouades d'orks. Une fois que vous avez anéanti les forces orks, prenez le contrôle des points stratégiques 10 et 11. Construisez des avant-postes fortifiés dessus et amenez les gardes impériaux situés aux points 4 et 5









pour les défendre. Renforcez vos escouades au maximum de leur effectif et de leur puissance de feu avant de poursuivre l'assaut. Envoyez la moitié de votre armée au point 12 et l'autre moitié au point 13. Amenez les gardes impériaux à ces deux points stratégiques pendant que vos escouades les capturent. N'oubliez pas de construire des avant-postes avec vos serviteurs. Détruisez la ligne de structures orks au nord de la ville en utilisant toutes vos escouades (photo 22). Détruisez les bâtiments orks restants au nord-est. Dirigez-vous ensuite dans le coin nord-ouest pour attaquer et détruire la base ork située dans les bois. Laissez certaines escouades au nord du point stratégique 13 pour repousser les forces orks. Envoyez toutes vos unités sur la base ork pour détruire tous les bâtiments et finir ainsi la mission.

MISSION 4 : DÉTRUIRE LES XÉNOS

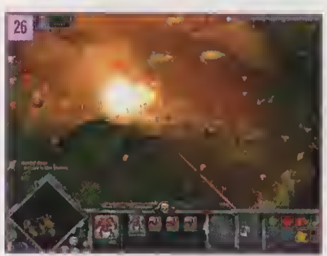
En début de mission, vos escouades et vos véhicules Whirlwind sont placés en haut d'une colline. Utilisez vos véhicules pour bombarder la base ork juste en dessous. Attaquez ensuite les escouades orks que vous voyez. Sélectionnez alors vos escouades de marines et allez où se trouvait la base. Détruisez le reste des unités orks. Vous ne pouvez plus utiliser les véhicules pour le reste de la mission, ceux-ci étant bloqués en haut de la colline. Après avoir nettoyé les environs, vous recevez des renforts (photo 23). Utilisez les serviteurs pour réparer les bâtiments. Commencez avec la chapelle-caserne afin de construire des space marines dès que possible. Pendant ce temps, capturez les points stratégiques 1 et 2 avec vos marines d'assaut. Construisez des avant-postes avec vos serviteurs sur ces points. Laissez une escouade de marine d'assaut près du point 1 car des orks arrivent de la forêt pour attaquer vos unités. Améliorez vos space marines en leur attribuant des armes lourdes. Donnez des lance-flammes à une escouade et des bolters lourds aux autres. Construisez une escouade de scouts afin de pouvoir patrouiller les environs. Faites également des recherches dans les améliorations et transformez votre place forte en monastère dès que vous avez assez de ressources. Placez ensuite des sergents dans vos escouades et équipez une escouade avec des lance-missiles. Vous pouvez également construire un culte de la machine (photo 24). Pendant que vous construisez votre armée, envoyez vos escouades capturer d'autres points stratégiques. Envoyez vos scouts au point 3 puis placez-les au point 4 pour surveiller les troupes orks. Envoyez deux escouades de space marines au point 3 puis capturez la position. Amenez vos marines d'assaut afin de défendre l'endroit car les orks vont tentés à maintes reprises de reprendre ce point. Construisez un avant-poste avec un serviteur puis envoyez vos marines d'assaut au point 4. Cet avant-poste est situé en hauteur mais











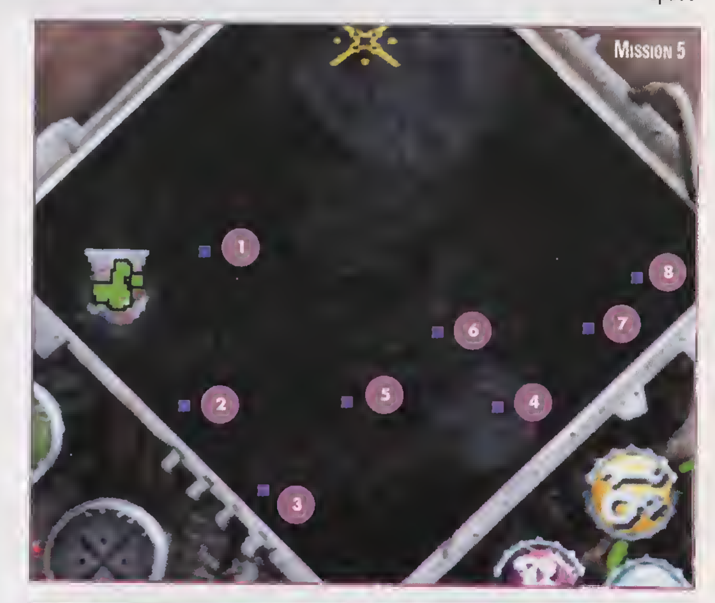
ce n'est pas un problème pour vos marines. Utilisez une bombe à fusion pour détruire l'avant-poste puis balancez des grenades frag sur les unités orks. Si vous prenez trop de dommages, reculez au point 3 pour renforcer vos effectifs. Capturez le point stratégique 4 si vous le pouvez. Mais si les orks sont trop forts, laissez tomber. Normalement vous avez six escouades pour le moment. Construisez des dreadnoughts pour renforcer votre armée. En attendant la construction de ces renforts, envoyez vos escouades sur la route à l'ouest du point 4 (photo 25) puis montez vers le nord en plaçant en tête vos scouts. Utilisez vos lance-missiles pour détruire l'avant-poste au point stratégique 5. Capturez ce point puis placez-y un avant-poste pour augmenter vos points de réquisition. Défendez la position jusqu'à l'arrivée des unités dreadnoughts. Placez vos hommes afin de défendre l'arrivée d'ennemis venant du nord mais aussi de l'est. Placez une escouade de scouts au point stratégique 6 afin de surveiller le mouvement des troupes ennemies. Envoyez vos autres scouts à l'est des points 4 et 5 pour découvrir une base ork. Lancez la fabrication de Whirlwinds. Quand vos dreadnoughts sont en place et que vous avez renforcé au maximum vos escouades, avancez vers la base ennemie (photo 26). Detruisez les bâtiments au nord-est du point stratégique 5 avec vos marines d'assaut et leur bombe à fusion. Placez ensuite votre escouade lance-missiles en haut de la colline pour bombarder sans danger la base ork. Surveillez l'arrivée d'ennemis au nord-ouest avant de lancer l'attaque de la base wartrak. Si des ennemis approchent, attaquez-les pendant qu'ils traversent la rivière. Placez vos dreadnoughts en position incendiaire afin qu'ils détruisent les bâtiments en premier, puis envoyez vos escouades dans la base pour attaquer les orks. N'oubliez pas de rappeler vos marines d'assaut pour éradiquer cette base. Après avoir détruit la menace ork, vous trouvez une relique au sud. Capturez-la puis placez un avant-poste dessus avec un serviteur. Construisez une deuxième place forte à l'endroit où se trouvait la base ork puis placez une chapelle-caserne et un culte de la machine (photo 27). Placez vos unités en bas de la rivière en attendant la fin de la construction de cette seconde base. Lancez la fabrication de quatre escouades de space marines : une avec des lance-flammes, deux avec des bolters lourds et la dernière avec des lance-missiles. Construisez également deux escouades de marines d'assaut. Niveau véhicules, en plus de vos deux whirlwind, construisez autant que vous pouvez des dreadnoughts. Améliorez-les ensuite avec des canons d'assaut pour augmenter leur efficacité. Pendant que vous améliorez votre armée, placez vos whirlwinds et vos marines d'assaut au nord-est du point 5, près de la rivière. D'ici,



vous pouvez attaquer des structures de la base principale ork et détruire les tanks orks. Utilisez les bombes à fusion sur les tanks avec vos marines puis attaquez au corps à corps. Attaquez ce que dévoilent les marines avec vos whirlwinds pour réduire les forces ennemies (photo 28). Quand vos marines d'assaut prennent trop de dégâts, ramenez-les de l'autre côté de la rivière. Renforcez-les puis renvoyez-les au combat même quand l'assaut principal aura lieu. Amenez votre armée au point 6 quand vous avez atteint le maximum d'escouades possibles sur la carte. Capturez ce point et construisez-y un avant-poste fortifié. Allez ensuite au point stratégique 7 et faites la même chose. Les orks vont tenter de reprendre ces points stratégiques donc pensez à laisser des troupes pour défendre la position. Commencez l'attaque de la base principale avec vos dreadnoughts pour détruire les véhicules ennemis. Amenez ensuite vos escouades avec des lance-missiles et vos whirlwinds pour épauler les dreadnoughts. Nettoyez l'entrée de la base puis amenez toute votre armée à ce point (photo 29). Capturez le point stratégique 8 puis placez un avant-poste fortifié dessus. Mettez vos escouades lance-flammes et bolters lourds en défense à cet endroit puis envoyez vos escouades lance-missiles et vos dreadnoughts dans la partie nord de la base. Cela réduira l'effectif des unités orks pendant la bataille. Vos marines d'assaut peuvent ainsi finir de détruire les structures dans la partie sud de la base. Vous pouvez, si vous le désirez, construire d'autres dreadnoughts et placez le point de rassemblement au centre de la base ork. De cette façon, quand des dreadnoughts sont détruits, d'autres seront envoyés au front pour harceler sans cesse les orks. Capturez les points stratégiques 9 et 10. Envoyez toute votre armée dans la partie est pour détruire ce qui reste de la base du chef ork. Après avoir exterminé tout ce qui est vert et bruyant, vous finissez cette mission.

MISSION 5 : NOUVELLE PISTE

Votre objectif dans cette mission est de nettoyer la zone des ennemis afin d'avoir accès à la zone d'excavation au nord-est. Utilisez vos serviteurs afin de pouvoir réparer la place forte, la chapelle-caserne et les tourelles avec bolters lourds (photo 30). Gardez votre escouade de space marines en défense de la base. Construisez une escouade de scouts et recherchez la compétence infiltration. Envoyez ensuite les scouts au point stratégique 1 puis capturez-le. Cela vous permet d'obtenir des points de réquisition. Lancez la fabrication d'un arsenal et de cinq générateurs à plasma avec vos serviteurs. Envoyez un des serviteurs construire un avant-poste au point 1. Construisez une escouade de space marines à la chapelle-caserne. Une fois l'arsenal en place, équipez une des escouades avec des bolters lourds et l'autre avec des lance-flammes. Quand les deux escouades sont prêtes, envoyez-les au point stratégique 2 avec l'escouade de scouts en tête. Certains orks vont vous attaquer puis foncer vers votre base. Laissez-les faire car vos tourelles s'occuperont d'eux. Prenez le contrôle du point 2 puis amenez un serviteur pour construire un avant-poste. Quand vous avez assez de ressources, transformez tous vos avant-postes en position fortifiée (photo 31). Construisez une troisième escouade de space













marines et mettez à jour votre place forte en monastère. Placez ensuite des sergents dans chaque escouade puis équipez cette nouvelles escouade avec des lance-missiles. Envoyez votre escouade de scouts au point stratégique 3. Surveillez les troupes ennemies qui s'y trouvent. Défendez avec vos escouades de space marines le point 2 car les eldars vont venir l'attaquer. Envoyez l'escouade équipée de bolters lourds au point 3 puis attaquez les eldars qui s'y trouvent. Détruisez la porte warp pour stopper l'envoi de troupes eldars à cet endroit. Capturez le point 3 puis construisez-y un avant-poste (photo 32). À ce moment, un véhicule ennemi va débarquer des eldars près du point stratégique 2. Demandez à votre escouade lance-flammes d'attaquer les soldats pendant que votre escouade lance-missiles s'occupe du véhicule. Renforcez ces deux escouades après l'attaque dès que possible car un deuxième tank va arriver. Avec trois points stratégiques sous contrôle, il est temps de former une armée. Construisez un culte de la machine, augmentez la capacité maximale de véhicules sur la carte et fabriquez deux dreadnoughts feu d'enfer, deux dreadnoughts et deux whirlwinds. Améliorez vos dreadnoughts avec le canon d'assaut. Construisez également trois escouades supplémentaires de space marines. Équipez-les respectivement avec un lance-flammes, un bolter lourd et un lance-missiles. Regroupez vos escouades de space marines en trois groupes (photo 33) : deux groupes avec un lance-flammes et un bolter lourd et le dernier avec deux lance-missiles. Fabriquez maintenant un artefact sacré. Placez un apothicaire dans chaque groupe puis rattachez les leaders dans les escouades. Rassemblez vos forces au point stratégique 3. Pour aller au point 4, vous devez passer par une vallée étroite. Les eldars y ont placé des faucheurs noirs pour vous tendre une embuscade. Construisez une sonde crâne à l'avant-poste du point 3. Activez la compétence infiltration puis déplacez-le dans la vallée. Vous révélez ainsi l'emplacement des faucheurs noirs. Utilisez vos whirlwinds pour les détruire. Envoyez un groupe d'escouades formés de lance-flammes et de bolters lourds dans la vallée afin d'attirer les faucheurs noirs vers l'ouest. Utilisez enfin vos dreadnoughts pour détruire ses unités (photo 34). Construisez une autre sonde crâne que vous placerez près de vos véhicules. Quand vous avez détruit toutes les forces ennemies en vue, capturez le point 4 et construisez un avant-poste dessus. Renforcez vos troupes si besoin est puis allez au sud du point stratégique 5. Envoyez une escouade de scouts devant votre grosse armée. Placez-la près du point stratégique 5. Vous pouvez voir ainsi les unités ennemies. Utilisez vos escouades lance-missiles pour éliminer les véhicules. Gardez vos autres escouades non loin car des troupes eldars peuvent vous attaquer. Capturez le point 5 puis construisez un avant-poste dessus. Allez ensuite au point 6 et détruisez tous les ennemis que vous voyez. Capturez ce point et construisez comme d'habitude un avant-poste. Amenez vos troupes tout à l'est du point 6, au croisement des







terres (photo 35). Vos scouts doivent repérer des unités ennemies à cette intersection. Attaquez-les puis laissez un groupe d'escouades en défense pour éliminer les ennemis venant du nord. Emmenez le reste de vos troupes au sud pour attaquer la base ork. Attendez que les eldars soient tués avant d'attaquer, puis déplacez vos dreadnoughts. Faites attention à vos escouades qui risquent d'encaisser beaucoup de dégâts lors de cette attaque. N'hésitez pas à revenir à l'intersection pour renforcer vos unités, aussi bien en hommes qu'en armes lourdes. Amenez des nouveaux dreadnoughts de votre base pour renforcer vos troupes si vous avez subi des pertes puis capturez les points stratégiques 7 et 8.



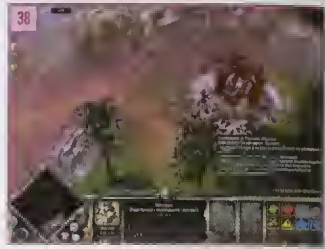
Construisez des avant-postes dessus avec vos serviteurs. Vous avez maintenant capturé tous les points stratégiques de la carte. Il ne vous reste plus qu'à emmener vos troupes au site d'excavation. Prenez votre escouade scout et emmenez-la patrouiller dans la zone nord-est. Positionnez vos whirlwinds et dreadnoughts à l'entrée de la vallée. Donnez l'ordre aux whirlwinds d'attaquer les portes warp ainsi que les unités ennemies qui apparaissent. Faites attaquer les dreadnoughts pour renforcer la puissance de feu. Amenez ensuite vos escouades à la bataille (photo 36). Utilisez les compétences spéciales de l'archiviste ainsi que les grenades frags pour assommer les troupes ennemies. Détruisez dès que possible les portails pour empêcher les eldars de téléporter des troupes près de vos unités. Après avoir éliminé tous les ennemis en vue, amenez l'archiviste et le commandant des armées près de l'artefact pour finir la mission.

MISSION 6 : LA GUEULE DU LOUP

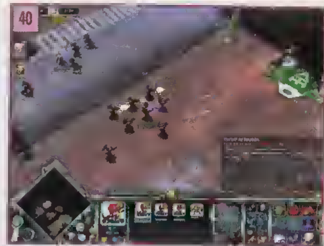
En plus de votre commandant d'armée et de votre archiviste, vous avez au début de cette mission deux escouades de space marines, une escouade de marines d'assaut, une escouade de scouts et un dreadnought. Les scouts repèrent assez rapidement des ennemis eldars et se font tirer dessus. Ramenez-les au centre des autres escouades pour les protéger. Vous ne pouvez pas pour le moment construire de nouvelles unités




37


38

donc faites très attention à ne pas en perdre une bêtement. Placez vos deux leaders dans chacune des deux escouades de space marines pour augmenter leur efficacité. La première vague d'eldars comporte un seigneur fantôme (photo 37). Utilisez votre dreadnought pour le détruire pendant que vos escouades s'occupent des soldats. Vérifiez que votre escouade de marines d'assaut est en mode tenue de terrain. Les troupes eldars sont peu puissantes au corps à corps; vous devriez donc vous en sortir. Pensez à utiliser le saut des marines d'assaut afin de se placer derrière les ennemis et tapez-les avec les épées-tronçonneuses. Après ce premier combat, renforcez vos troupes. Avancez jusqu'à la porte warp. Détruisez tous les ennemis sur votre route puis la porte warp elle-même. Il y a à cet endroit un filon de minerai, idéal pour votre future base. Dirigez-vous jusqu'au point stratégique 1. Vous recevez alors une place forte. Pendant que vos escouades capturent les points 1 et 2, construisez trois serviteurs puis ordonnez-leur de fabriquer une chapelle-caserne, un générateur à thermo-plasma (photo 38) et des avant-postes fortifiés aux points stratégiques. Quand vous avez fini la chapelle-caserne, enchaînez sur un arsenal. Lancez également la construction d'une escouade de space marines. Quand l'arsenal est prêt, effectuez la recherche sur les armes lourdes et équipez deux de vos escouades avec des bolters lourds et la dernière avec des lance-flammes. Recherchez les grenades frag et les bombes à fusion à la chapelle-caserne. Les escouades eldars attaquent normalement le point stratégique 2. Envoyez vos marines d'assaut et le dreadnought pour défendre cette position. Placez-y également votre escouade de scouts équipée de fusils sniper. Vérifiez que vous avez bien fortifié l'avant-poste pour ajouter de la puissance de feu. Envoyez une de vos escouades bolters lourds au point stratégique 2. Quand vous avez la technologie des grenades frag, envoyez vos unités au point 3. Utilisez la compétence Saut des marines d'assaut pour affronter au corps à corps les eldars. Une fois les ennemis morts, capturez le point stratégique avec vos scouts pendant que les marines d'assaut détruisent la porte warp. Construisez ensuite un avant-poste fortifié à ce point (photo 39). Construisez trois tourelles avec bolters lourds au sud du point 3 puis améliorez-les en tourelles missiles. Laissez l'escouade bolters lourds en défense puis ramenez vos marines d'assaut à la base. Placez vos escouades de space marines au nord du point 2 afin de défendre la position contre les ennemis venant du point 4. Améliorez votre place forte en monastère et construisez une autre escouade de space marines. Équipez-la avec des lance-missiles. Construisez une deuxième escouade de marines d'assaut puis demandez à vos serviteurs de fabriquer un culte de la machine et un artefact sacré. Ajoutez des sergents à toutes vos escouades puis améliorez votre monastère en forteresse-monastère quand vous avez assez de res-


sources. Quand vos marines d'assaut sont à votre base, envoyez-les à l'ouest du point 2. Sautez pour atteindre la porte warp. Éliminez les eldars, qui se trouvent sur place, en utlisant vos grenades frag puis détruisez la porte warp. Cela met fin aux raids envoyés sur votre base. Ramenez vos marines d'assaut à la base. Vous devez avoir maintenant trois escouades de space marines et deux escouades de marines d'assaut à votre base. Nettoyez la zone avec ces escouades au nord de la base puis envoyez-les au point stratégique 4 où se trouve une base eldar (photo 40). Sautez avec vos marines d'assaut à côté des soldats eldars puis utilisez votre escouade lance-missiles pour détruire les bâtiments. Si vous encaissez trop de dégâts, retournez à l'ouest de la base pour renforcer votre armée. Après avoir détruit les eldars, capturez le point 4. Construisez des avant-postes fortifiés dessus. Des eldars vont attaquer le point en venant de la rivière. Détruisez-les puis positionnez vos hommes pour défendre la position. Le colonel Brom vous a informé que les gardes impériaux ont sécurisé la zone sud contre une invasion ork. Vos tourelles missiles au point 3 aideront à défendre la zone. Placez votre escouade de bolters lourds à couvert avec l'ordre tenue de terrain. Déplacez votre dreadnought près des tanks impériaux. Contruisez une escouade de space marines et équipez-la de lance-missiles. Les orks vont attaquer sans répit cette position. Malgré le fait que les gardes impériaux réussissent à repousser les premières vagues, vous devez les aider à défendre la position pour les futures attaques. Renforcez vos unités entre deux vagues ennemies si besoin est (photo 41).

Détruisez les portes warp que vous apercevez sur le champ de bataille. Construisez des land speeders au culte de la





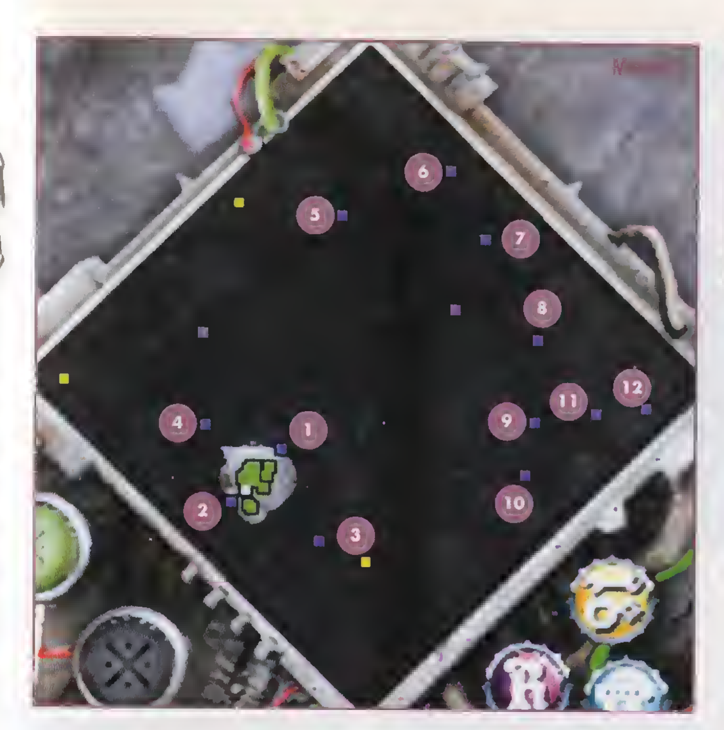
machine et rassemblez-les avec vos marines d'assaut. Cela forme votre groupe d'assaut. Envoyez-les au sud du point stratégique 5, sur la péninsule. Sautez sur la colline quand vous arrivez près du point. Détruisez les troupes eldars puis les portes warp que vous voyez. Envoyez votre groupe d'assaut au nord de votre position. Sautez sur les rochers et détruisez la porte warp. Éliminez les troupes eldars si vous en croisez près de la rivière. Si votre groupe d'assaut est assez fort, allez attaquer les eldars près du point stratégique 5 puis capturez-le. Sinon, vous prendrez ce point plus tard lors de la progression de votre armée.

Envoyez votre groupe d'assaut à la base. De là, amenez-les au point stratégique 4 puis allez à l'ouest du point 6. Eliminez les ennemis qui se trouvent sur place puis détruisez la porte warp. Ensuite, allez au point stratégique 6. Des seigneurs fantômes vous y attendent. Utilisez les bombes à fusion pour les détruire rapidement. Une fois la zone sécurisée, capturez le point (photo 42). Envoyez maintenant votre groupe d'assaut au nord-ouest du point 6. Tuez les troupes eldars en chemin puis détruisez la porte warp dans les environs. Allez ensuite à l'est de cette position pour y trouver une autre porte warp. Éliminez les troupes eldars avec vos grenades frag puis détruisez cette porte. Votre but est maintenant de capturer le point stratégique 7. Faites attaquer vos marines d'assaut sur les troupes eldars pendant que vos whirlwinds bombardent la zone. Une base eldar se trouve à l'est. Envoyez vos marines d'assaut et vos escouades de space marines au point 5. Contruisez des tanks predator pour défendre la partie sud face aux orks. Amenez deux de ces tanks au point 5. Avancez ensuite votre armée au point 8 (photo 43). Utilisez les missiles de vos tanks predator pour détruire les bâtiments. Pendant ce temps, vos escouades se chargent des soldats eldars. Une fois que vous avez nettoyé la zone autour du point stratégique, allez au sud. Demandez à votre groupe d'assaut de sauter sur la colline puis attaquez les troupes eldars qui s'y trouvent. Surveillez la santé de vos troupes et renforcez vos unités si cela est nécessaire. Détruisez toutes les structures de la zone. Capturez maintenant le point 8 et placez un avant-poste fortifié dessus. Placez votre armée à l'ouest du point, à l'intersection des routes. Renforcez votre armée de cette position. Quand vous vous sentez prêt, déplacez vos hommes vers le point 9. Ordonnez à vos tanks predator d'attaquer les prismes de feu ennemis. Envoyez vos marines d'assaut par sauts et utilisez les bombes à fusion. Éliminez les renforts eldars qui vont arriver du point stratégique 10. Capturez les deux points puis équipez-les d'avant-postes fortifiés. Construisez un générateur à thermo-plasma sur le filon de minerai. Vérifiez que votre armée est en bonne santé et que vous avez assez de véhicules avant l'assaut final. Dirigez-vous jusqu'aux points 11 et 12 et détruisez le reste de l'armée eldar puis allez au site de fouilles. La mission se termine quand une unité arrive au site.

MISSION 7 : SACRIFICE

Vous avez besoin d'une armée pour éliminer la menace eldar. Rattachez chaque leader à une escouade de space marines puis envoyez-les capturer les points stratégiques 1 et 2 (photo 44). Construisez un arsenal avec le serviteur afin d'équiper vos hommes d'armes lourdes. Fabriquez un deuxième serviteur à la place forte et une escouade de scouts. Placez des avant-postes aux deux points avec ce





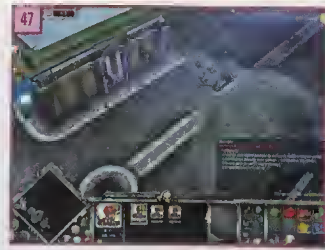


serviteur puis recherchez la compétence infiltration. Construisez deux générateurs à plasma et améliorez votre place forte en monastère. Envoyez votre escouade de scouts près du point 3. Vous allez y découvrir un avant-poste eldar avec des unités ennemies. Ne les attaquez pas de suite. Attendez plutôt que votre armée soit prête. Construisez une autre escouade de space marines afin d'en avoir trois. Équipez une escouade de lance-flammes, une autre avec des bolters lourds et la dernière de lance-missiles. Faites toutes les améliorations possibles à l'arsenal pour augmenter l'efficacité de vos escouades. Fabriquez également deux escouades de marines d'assaut car les eldars sont faibles au corps à corps. Une fois que vos trois escouades sont armées jusqu'aux dents et contrôlées par des sergents, déplacez-vous vers le point stratégique 3. Attendez que l'avatar de Khaine passe ce point puis allez au sud. Cela vous donne le temps d'éliminer les troupes eldars et d'être prêt pour l'avatar. Attaquez les plates-formes de soutien avec vos lance-missiles pendant que vos autres escouades s'occupent des soldats ennemis. Prenez rapidement le contrôle du point 3 (photo 45) et contruisez un avant-poste fortifié. Renforcez au maximum vos escouades puis attaquez par le nord l'avatar. Amenez également vos marines d'assaut pour aider. Attaquez au corps à corps avec vos marines d'assaut pendant que les autres escouades tirent à portée. Surveillez la santé de vos troupes afin de les renforcer au plus vite. L'avatar va tenter de s'enfuir après avoir encaissé beaucoup de dommages. Continuez de l'attaquer jusqu'à sa destruction ou sinon, vous devrez le combattre de nouveau.

Comme l'avatar est maintenant détruit, vous pouvez étendre votre base. Envoyez vos escouades de space marines au point stratégique 4 afin de le capturer puis contruisez un avant-poste fortifié dessus. Envoyez vos marines d'assaut à









la rivière afin d'éliminer les troupes ennemies. La meilleure technique est de sauter près des ennemis et de les attaquer au corps à corps avant qu'ils n'aient le temps de trop vous blesser. Les grenades frag aident également en assommant temporairement l'ennemi. Capturez la relique près de la rivière et construisez un avant-poste fortifié dessus (photo 46). Rassemblez maintenant votre armée au point 4. Vous devez avoir assez de ressources pour construire un culte de la machine et un artefact sacré à votre base. Construisez ensuite des dreadnoughts et améliorez votre monastère en forteresse-monastère. Vous pouvez attendre le renfort des dreadnoughts ou attaquez les troupes eldars dès maintenant. Allez à l'ouest du point 4 et détruisez les bâtiments eldars ainsi que les unités ennemies. Attendez avant de construire un générateur à thermoplasma sur le filon de minerai car des eldars rangers sont dans le coin. Continuez votre progression vers le sud-ouest. Détruisez les forces eldars présentes puis renforcez votre armée. Envoyez vos marines d'assaut capturer la deuxième relique dans le coin sud-ouest. Envoyez un serviteur pour construire un avant-poste fortifié dessus. Quand votre armée est prête, avancez vers le nord pour détruire les rangers (photo 47). Envoyez vos marines d'assaut à l'ouest du filon de minerai afin d'éliminer les rangers sur les bâtiments. Pendant ce temps, vos escouades de space marines peuvent attaquer les rangers avec les grenades frag. Quand tous les ennemis sont morts, renforcez vos hommes puis capturez la troisième relique. Placez un avant-poste fortifié dessus. Une fois que vous avez le contrôle des trois reliques, vous débloquez l'accès aux unités terminator. Retournez à votre base et construisez un relais orbital. Cela vous permet de fabriquer des unités terminators et terminators d'assaut à la chapelle-caserne et votre commandant d'armée peut demander un bombardement orbital. Recherchez le téléporteur personnel afin de pouvoir envoyer partout sur la carte vos unités terminator. Construisez deux escouades de terminators, du type que vous voulez. Puis utilisez la compétence frappe en profondeur pour les envoyer près de votre armée. Envoyez vos marines d'assaut au sud de la première relique, dans le coin sud-est, car les eldars y envoient des chanteurs de moelle pour construire une nouvelle base. Détruisez tous les ennemis que vous y trouvez. Le seul moyen de traverser la rivière est via le pont au nord. Pour ouvrir le portail, vous devez capturer le point 5 et le défendre pendant deux minutes. Il y a une base eldar au sud de ce point (photo 48). Détruisez tous les bâtiments avec vos dreadnoughts puis renforcez vos unités terminator à 8 membres. Utilisez également des sondes crânes pour situer les bâtiments ennemis. Pendant que vos dreadnoughts attaquent les faucheurs noirs, utilisez vos marines d'assaut pour envoyer des bombes à fusion sur le portail de soutien. Puis, avec vos terminators, détruisez les bâtiments pendant que vos escouades de marines s'occupent des soldats ennemis.





MISSION 8 : LA CHAPELLE

L'avantage d'avoir un fossé entre les forces du chaos et votre armée est que vous n'avez pas à vous inquiéter d'une attaque sur la base. Envoyez votre escouade de marines d'assaut capturer les points 1 à 4. Allez ensuite capturer les points 5 et 6 ainsi que la première relique. Pendant que vous capturez des points stratégiques, construisez une chapelle-caserne puis un arsenal avec le serviteur. Fabriquez un deuxième serviteur afin de pouvoir construire des avant-postes sur tous les points ainsi que sur la relique. Construisez quatre générateurs à plasma puis améliorez votre place forte en monastère. Construisez deux escouades de marines d'assaut à la chapelle-caserne. Ce sont les seules unités qui peuvent passer au-dessus du gouffre et atteindre la base secondaire avec le culte de la machine

Quand la base eldar est détruite, prenez le contrôle du point 5. Défendez la position puis construisez un avant-poste fortifié sur ce point. Envoyez vos troupes pour capturer le point stratégique 6. Il y a également un avatar de Khaine de ce côté de la rivière. Détruisez-le avec votre puissante armée quand il apparaît. Dirigez-vous vers le point 7 puis capturez la position. Construisez un générateur à thermo-plasma sur le filon de minerai au sud (photo 49) puis capturez le point 8. N'oubliez pas de poser des avant-postes fortifiés sur chaque nouveau point capturé. Avancez vers la base eldar située près des points 9, 10 et 11 et utilisez la même méthode que précédemment avec vos différentes troupes. Capturez les points avec vos marines d'assaut puis fabriquez des avant-postes dessus. Il ne reste plus que des troupes ennemies près du monument dorénavant. Vérifiez que les effectifs de votre armée sont au maximum. Placez vos dreadnoughts à l'ouest des marches, vos escouades de space marines au sud et le reste de vos troupes au sud-est, près du point 12. Détachez votre commandant d'armées de son escouade et demandez un bombardement orbital sur le monument. Rattachez-le ensuite à une escouade puis attaquez avec toutes vos unités après le bombardement afin d'éliminer tous les eldars (photo 50).




51


52


53

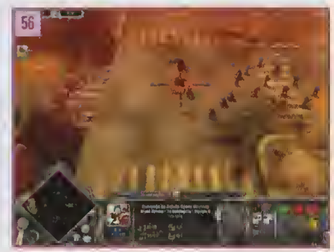
(photo 51). Recherchez les grenades frag et les bombes à fusion. Occupez-vous maintenant de la base secondaire. Capturez les points 7 et 8 avec vos marines d'assaut puis posez des avant-postes fortifiés dessus. Placez également un générateur à thermo-plasma sur le filon de minerai. Lancez des recherches à l'arsenal pour améliorer vos escouades. Positionnez vos escouades au nord de la première relique afin qu'ils puissent tirer sur les forces du chaos de l'autre côté du ravin. Vous pouvez également envoyer des grenades frag sur ces ennemis. Améliorez toutes les tourelles en tourelles-missiles pour améliorer leur efficacité. Allez au point 9 et détruisez les ennemis qui s'y trouvent. Capturez ce point puis amenez-y un serviteur pour construire un avant-poste fortifié. Réparez les tourelles de la base secondaire avec un autre serviteur. Construisez un artefact sacré dans la base secondaire (photo 52). Vous pouvez maintenant améliorer votre monastère en forteresse-monastère. Faites les recherches possibles à l'artefact sacré. Construisez quatre landspeeders puis un relais orbital. Cela vous permet d'avoir des terminators à votre chapelle-caserne. Faites la recherche sur la téléportation personnelle. Fabriquez quatre escouades terminators. Envoyez-les à la base secondaire et renforcez-les dès que possible. Améliorez chaque escouade avec le canon d'assaut. Afin d'avoir assez d'unités terminators sur le terrain, détruisez vos escouades de space marines et vos serviteurs à votre première base avec la touche Suppr.



Quands votre armée est prête, envoyez vos marines d'assaut capturer les points stratégiques 10 et 11. Utilisez vos bombes à fusion pour éliminer les escouades du chaos. Amenez un serviteur et construisez des avant-postes fortifiés sur ces points (photo 53). Ne renforcez pas vos marines d'assaut car vous avez besoin de quatre emplacements pour une autre escouade de terminators. Capturez le point 14 avec vos marines d'assaut puis sacrifiez-les en


54

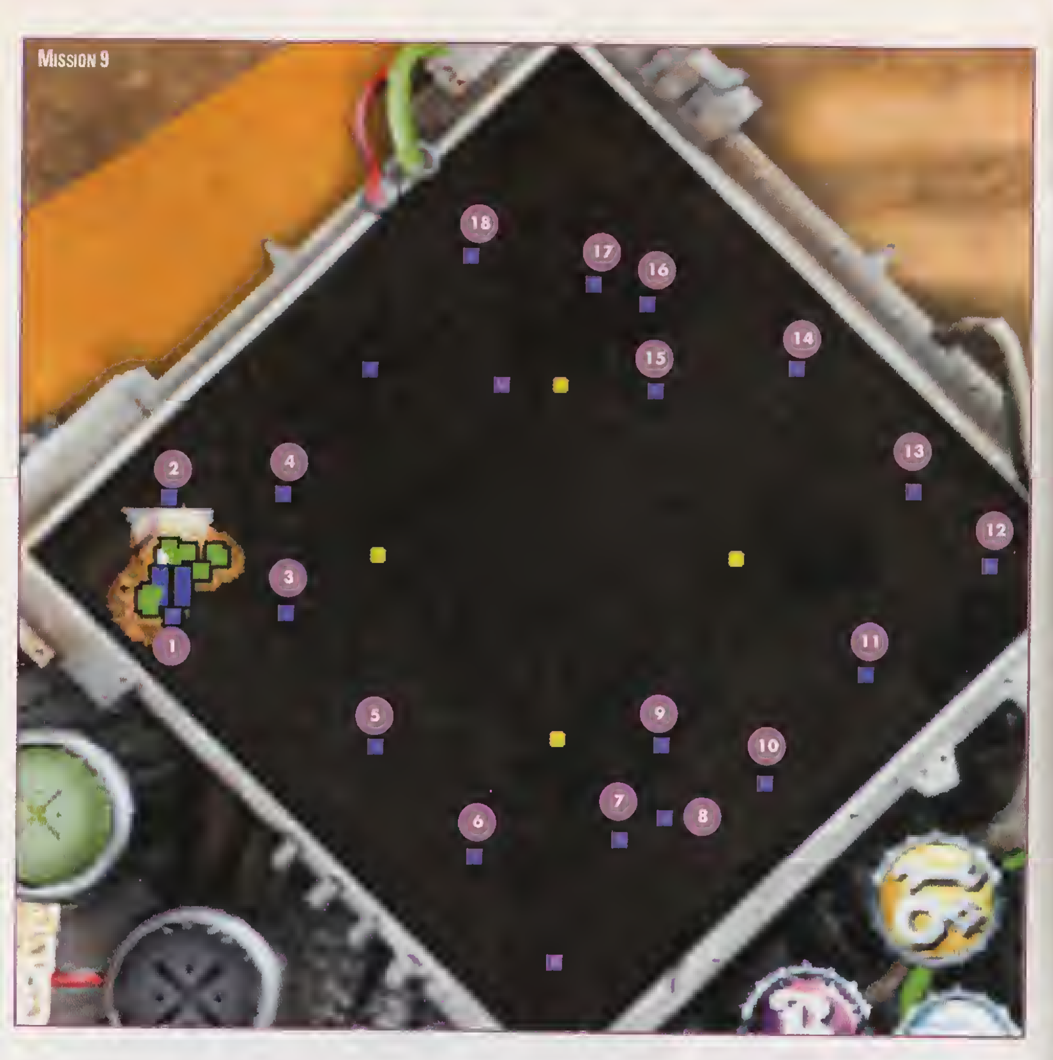

55


56

les envoyant à un autre point stratégique. Rattachez vos leaders à des escouades de terminators puis embarquez-les dans des land raiders. Envoyez-les aux points stratégiques 12 et 13. Déchargez les terminators afin de capturer les points puis construisez des avant-postes fortifiés avec un serviteur. Dirigez-vous vers la deuxième relique (photo 54) puis placez un avant-poste dessus. Renforcez votre armée de cette relique avant l'assaut final. Si vous le désirez, vous pouvez capturer les points 15 à 18 et placez un générateur à thermo-plasma sur le filon de minerai mais normalement, votre armée est assez forte pour affronter les forces du chaos autour de la chapelle. Quand vous vous sentez prêt, approchez-vous de la chapelle afin de voir les forces ennemis. Détachez le commandant des armées de votre escouade et demandez un bombardement orbital au centre des ennemis. Attaquez ensuite les forces restantes en plaçant vos terminators au nord et en laissant les unités lourdes ennemies à vos land raiders. La compétence parole de l'empereur de l'archiviste permet aux terminators d'attaquer plus longtemps et de prendre moins de dommages. Donc utilisez-la en début de combat. Si vos unités terminators prennent trop de dégats, chargez-les dans les land raiders pour qu'ils récupèrent à l'abri. Quand les ennemis sont tous morts, tirez sur les portes de la chapelle (photo 55). Renforcez vos unités pendant ce temps si elles en ont besoin. Quand les portes sont ouvertes, envoyez deux escouades de terminators dedans et laissez les autres unités dehors. Des gardes impériaux traîtres arrivent et vous attaquent. Tuez-les avec vos unités restées à l'extérieur pour finir la mission.

MISSION 9 : CÉRÉMONIE IMPIE

Votre base est dans le coin sud-ouest de la carte. Des tanks Leman Russ sont placés le long de la route. Quand ils sont entièrement réparés, ils rejoignent votre commandement. Vous recevez également des gardes impériaux que vous pouvez renforcer et améliorer avec des fusils plasma. Lancez la fabrication d'une escouade de space marines et une autre de scouts. Drdonnez à vos serviteurs de construire un arsenal et un deuxième générateur à plasma. Positionnez une escouade de gardes impériaux au nord du point 1 et une autre au nord du point 2. Envoyez ensuite vos deux escouades de marines pour capturer ces points (photo 56). Recherchez la compétence infiltration puis construisez une autre escouade de space marines. L'ennemi vous envoie des soldats pour attaquer votre base. Attribuez des lance-flammes à votre première escouade et des bolters lourds à la deuxième. Envoyez-les ensuite prendre le contrôle des points 3 et 4. Déplacez les gardes impériaux pour protéger ces deux points. Vous devez maintenant avoir accès à un tank, envoyez-le avec vos troupes pour défendre. Construisez des avant-postes aux quatre points stratégiques puis améliorez-les en position fortifiée. Transformez ensuite votre place forte en monastère. Vous avez également besoin de deux autres escouades de space marines : une avec des lance-missiles et l'autre avec des fusils plasma. Pendant que vos escouades défendent la base, envoyez vos scouts pour savoir où se cachent les ennemis. Parcourez la carte dans le sens des aiguilles d'une montre, en capturant les points straté-



giques sans bâtiments ennemis (photo 57). Ne vous occupez pas de placer des avant-postes pour le moment. Le but est uniquement d'augmenter au maximum vos points de réquisition. N'oubliez pas d'ailleurs d'améliorer vos avant-postes et générateurs à plasma existants. Fabriquez maintenant un culte de la machine et un artefact sacré à votre base afin de pouvoir améliorer votre monastère en forteresse-monastère. Commencez à construire des tanks predators, autant que vous pouvez, puis améliorez-les avec des canons laser. Construisez enfin un relais orbital et faites toutes les recherches que vous pouvez. Le commandant des armées arrive alors au nord-est de la carte, près du point stratégique 12. Prenez le contrôle de ce point et renforcez au maximum vos terminators. Construisez un avant-poste fortifié puis construisez des tourelles avec bolters lourds (photo 58). Améliorez-les en tourelles missiles dès que possible. Défendez le plus possible le point 12 comme s'il s'agissait d'une base. Envoyez votre autre escouade de scouts capturer les points stratégiques non défendus et surtout, localiser les forces ennemies. Malgré le fait que l'objectif est de capturer les quatre reliques et non de détruire l'ennemi, il est quasi impossible de défendre les quatre positions tant l'ennemi envoie un nombre importants d'unités sur vous. Il devient donc essentiel de détruire les deux bases du chaos. Prenez votre escouade de terminators, vos quatre escouades de space









marines et des tanks predators et emmenez-les vers la première base ennemie qui se situe près des points 7 à 9. Surveillez la santé de vos unités et renforcez-les si vous perdez des hommes. Vous devriez détruire cette base sans trop de problèmes (photo 59). Vous avez ainsi limité le nombre d'unités que peut vous envoyer l'ennemi. Attaquez-vous maintenant à la deuxième base du chaos située près des points 16 et 17. Passez par le milieu de la carte et détruisez les deux temples du chaos. Cette seconde base est plus grande et mieux défendue. Construisez plus de véhicules si vous pensez que votre armée n'est pas assez forte. Attaquez la base en détruisant toutes les structures visibles. Vous pouvez maintenant continuer la mission tranquillement, seuls les ennemis déjà sur le champ de bataille peuvent vous attaquer. Pendant que vous attaquez les bases du chaos, attendez-vous à une contre-attaque sur votre base. Ce n'est pas très grave si votre base secondaire au nord-est est détruite. Conservez donc votre défense sur votre base principale au sud. Gardez un œil sur la mini-carte quand vous attaquez les forces ennemies. Normalement, vos tanks predators en défense devraient s'occuper sans problème des buveurs de sang. Si cela est nécessaire, demandez à vos escouades de space marines de retourner à la base pour détruire les forces du chaos. Une fois les bases détruites, la capture des reliques semble plus facile. Capturez celle qui se trouve la plus proche de votre armée puis avancez vers la suivante (photo 60). Certaines sont défendues par des tourelles donc détruisez ces dernières dès que possible. Laissez une escouade de terminators sur chaque relique puis envoyez le reste de votre armée. Une fois que vous avez capturé les quatre reliques, on vous demande de les protéger. Défendez les reliques jusqu'à ce que la mission se termine.





MISSION 10

Dès le début de la mission, vous devez vous tenir prêt à défendre la base. Un buveur de sang apparaît assez rapidement. Équipez vos space marines de bolters lourds puis construisez une autre escouade de space marines et une escouade de scouts. Faites la recherche sur l'infiltration à la place forte puis sur les armes lourdes à l'arsenal. Rattachez le leader à votre escouade et tenez-vous prêt à défendre. Construisez également quelques générateurs de plasma avec vos serviteurs. Pendant que vous attendez l'attaque ennemie, capturez le point stratégique 1 avec une escouade de space marines. Envoyez votre escouade de scouts pour capturer les points 2 à 4 (photo 61). Ne vous inquiétez pas au sujet des avant-postes, votre but est d'accumuler les points de réquisition pour repousser le buveur de sang. Quand il est en vue de la base, demandez à toutes vos escouades d'attaquer ce monstre. Équipez votre deuxième escouade de lance-flammes. Laissez les autres escouades, pour le moment, avec leurs armes de base. Vous réussissez normalement à tuer le buveur de sang. Ne criez pas victoire trop vite, les forces du chaos vont vous en envoyer un autre. Utilisez le temps que vous avez pour améliorer votre place forte en monastère. Équipez ainsi votre troisième et quatrième escouade de space marines avec des


61


62


63

fusils plasma et des lance-missiles respectivement. Construisez également des avant-postes fortifiés à tous les points stratégiques. Fabriquez d'autres serviteurs et une escouade de scouts afin de capturer les points stratégiques 5 et 6 (photo 62). Construisez des marines d'assaut afin de pouvoir défendre rapidement ces deux points en cas d'attaque. Le second buveur de sang arrive avant que vous finissiez les marines. Envoyez toutes vos unités de combat dessus. Avec plus de puissance de feu, vous devriez vous en débarrasser plus rapidement. D'autres unités du chaos viennent également vous attaquer. Continuez la construction de votre base en y ajoutant un culte de la machine et un artefact sacré. Améliorez ensuite le monastère en forteresse-monastère. Vous avez maintenant accès aux tanks predators. Construisez autant que possible de ces tanks et groupez-les avec vos escouades de space marines. Si vous essayez d'avancer vers le nord progressivement d'est en ouest, vous allez perdre beaucoup d'unités. Formez plutôt un cercle autour de la première relique et éliminez tous les ennemis visibles. Une fois que le deuxième buveur de sang est tué, capturez la relique et construisez un avant-poste dessus. Fabriquez également un paquet de tourelles avec blasters lourds et placez-les au nord de la relique (photo 63). Cela vous permet de défendre le pont central. L'ennemi doit en effet passer par un des trois ponts pour attaquer vos unités dans la partie sud. Attaquez maintenant l'ennemi près du point stratégique 4 puis capturez les points 9 à 12. Construisez des avant-postes fortifiés avec des serviteurs le plus vite possible. Gardez quelques unités au point 12 pour défendre le pont à l'ouest, comme des tanks predators et deux escouades de space marines. Ordonnez à un serviteur de construire des tourelles pour aider à la défense. Maintenant que vous contrôlez deux des trois ponts de la carte, il est temps de nettoyer la partie est. Du point stratégique 6, capturez les points 7 et 8. Placez-y des avant-postes fortifiés puis placez vos unités pour bloquer les ennemis venant du pont. Comme vous n'avez

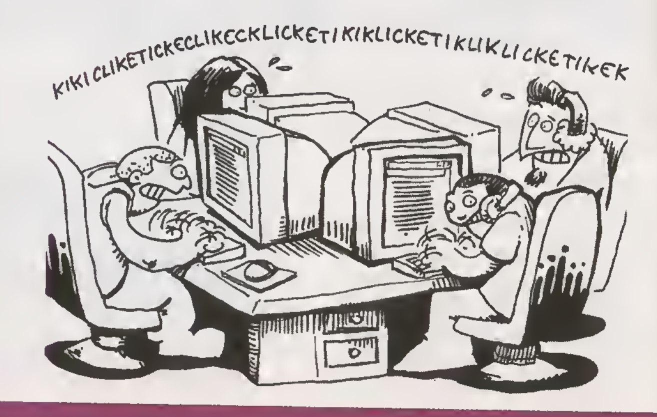



64


65


66

pas de point stratégique vous permettant de couvrir directement le pont est, faites partir votre attaque de ce côté. Envoyez quatre escouades de space marines avec des tanks predators pour capturer le point 16 (photo 64). Construisez un avant-poste fortifié. Vous devez maintenant avoir un grand nombre de points de réquisition. Améliorez tous vos avant-postes au maximum afin de leur donner plus de puissance de feu. La prochaine étape est d'amener vos unités en défense au nord de chaque pont qu'ils surveillent. Capturez ainsi le point 17 puis les points 15, 14, 13 et 18. Comme d'habitude, construisez des avant-postes sur chaque point et fortifiez-les. Il est maintenant quasiment impossible aux ennemis d'aller dans la partie sud de la carte. Les forces du chaos sont réparties en trois bases. La base centrale est solidement défendue et l'archiviste Isador s'y trouve. Vous devez donc détruire les deux autres bases et stopper leur production d'unités. La base est est la plus simple à détruire. Envoyez une escouade de space marines et des tanks predators sur la ligne de front, au nord des ponts pour aider à la défense. Avancez jusqu'au point stratégique 29, détruisez les bâtiments aux alentours puis déplacez votre armée à l'est pour détruire la base est (photo 65). Une fois que tous les ennemis des environs sont morts, placez vos unités au point 29 pour défendre la position. Ainsi, vous surveillez l'entrée est de la base centrale et évitez ainsi que des unités ennemies s'en aillent. Occupez-vous maintenant de la base ouest. C'est un peu plus compliqué car elle est placé en terrain élevé et une route étroite en est le seul accès. Détruisez les avant-postes ennemis aux points stratégiques 19 et 20. Vos marines d'assaut peuvent sauter jusqu'au point 19 et détruire les bâtiments avec leurs bombes à fusion pendant que les predators attaquent le point 20. Détruisez les ennemis au point 25 puis au point 21. Placez ensuite vos unités au point 25 pour défendre la position. Prenez maintenant les unités formant la défense au nord des ponts et emmenez-les au sud de la base centrale. Utilisez vos predators et vos lance-missiles pour détruire les structures visibles. Il est temps maintenant d'effectuer l'assaut final. Ordonnez à votre armée de se placer au centre de la base et détruisez tous les ennemis (photo 66). La mission se termine quand vous trouvez l'archiviste.





MISSION 11 : GUERRE TOTALE

Les eldars sont vos alliés dans cette dernière mission. Ils sont rapides pour s'étendre et vous ne pouvez pas attaquer les points stratégiques d'un allié. Si vous voulez avoir assez de points de réquisition, il va vous falloir les prendre avant les eldars. Le sorcier du chaos s'est transformé en prince démon. Détruire cette puissante créature est votre objectif principal. Cela ne va pas être facile car il porte le Maledictum, ce qui le protège des attaques et lui permet d'envoyer de puissantes offensives sur vos troupes. Le seul moyen de le détruire est d'utiliser le commandant des armées : il possède le briseur de dieu qui annule l'invulnérabilité du démon quand il est à proximité. Dans cette mission, le commandant des armées n'est pas remplacé s'il meurt, faites donc très attention à lui. Quand la mission commence, vous avez un début d'armée et une base déjà construite. Contrairement aux autres missions, vous avez beaucoup de ressources disponibles dès le début. Vous n'avez pas besoin de capturer les points stratégiques pour avoir des points de réquisition mais plutôt pour vous aider à défendre la position. Sélectionnez le predator, le dreadnought et les autres escouades et attaquez les forces du chaos. Pour construire des land raiders et des terminators, vous devez contrôler







une relique. Il y en a trois sur la carte (photo 67). La première est près de la base eldar et va être prise très vite par votre allié. Capturez la plus proche de votre base au nord. Construisez un avant-poste dessus. Équipez vos space marines de bolters lourds et positionnez vos véhicules afin de défendre la position. Améliorez au maximum l'avant-poste et construisez un paquet de tourelles autour de la relique avec votre serviteur. Vous devez conserver cette relique. Pendant que vous essayez de capturer une relique, utilisez vos autres escouades pour capturer des points stratégiques. Envoyez vos trois escouades restantes au point 2 afin de le capturer. Laissez le commandant des armées et l'inquisiteur dans votre base. Envoyez ensuite vos serviteurs construire des avant-postes sur ces points. Construisez également un générateur à thermo-plasma sur le filon de minerai. Fabriquez plus d'escouades de space marines pour capturer des points. Votre but est de capturer les points 3, 4 et 5. Améliorez les avant-postes en position fortifiée, surtout celles près des forces du chaos. À votre base, améliorez votre place forte en monastère. Augmentez votre limite en escouades et véhicules au maximum. Construisez ensuite un artefact sacré (photo 68) afin de transformer votre monastère en forteresse-monastère. Faites toutes les recherches, spécialement celles de l'artefact sacré pour aider le commandant des armées en fin de mission. Fabriquez un relais orbital pour finir votre base. Construisez des tanks predator dès que possible. Ajoutez-en trois à votre armée et envoyez-les au nord avec quelques escouades de space marines.

Placez une ou deux escouades au sud du point 3 afin qu'elles puissent bloquer les troupes ennemies se dirigeant vers votre base. Les eldars protègent l'accès sud de votre base. Placez trois predators au filon de minerai au nord-ouest de la carte, accompagnés de quelques escouades de space marines. Vous avez maintenant accès aux unités terminator. Construisez trois escouades de terminators d'assaut à la chapelle-caserne. Vous avez également besoin d'un land raider. Si vous avez beaucoup d'unités sur la carte, vous avez probablement pas assez d'espace pour ces nouvelles unités. Vous devez donc en détruire certaines. Ne laissez qu'un seul

serviteur par exemple, près de la relique. Enlevez également vos escouades de scouts et les space marines à l'ouest de la carte. Utilisez la compétence frappe en profondeur pour placer vos terminators près de la relique (photo 69). Renforcez ces unités au maximum. Vous êtes maintenant prêts à détruire le prince démon. Placez votre commandant des armées dans un land raider et envoyez-le à la relique. Laissez le commandant bien au chaud dans le land raider pour le moment. Le démon prince est dans la base du chaos. Pour le détruire, vous devez placer votre commandant à côté sans qu'il ne se fasse tuer. Pour cela, envoyez vos unités terminators sur le prince démon. Ils attaquent alors au corps à corps et entourent le démon. Ordonnez aux autres unités près de la relique d'attaquer également. Déplacez alors le land raider, déchargez le commandant des armées et attaquez le prince démon (photo 70). Utilisez son cri de guerre pour augmenter le moral des terminators. Laissez le land raider à portée. Si le commandant prend trop de dégats, remettez-le rapidement dans le land raider. Vous pouvez maintenant endommager le prince démon, jusqu'à sa destruction. Vous avez alors fini la mission et la campagne.



Astuces en multijoueur

Après la campagne solo, vous êtes certainement impatient de vous battre en réseau contre des adversaires humains. Voici donc quelques conseils et astuces pour survivre plus longtemps dans les premières parties.

Parce qu'il y a un paquet de conditions de victoire, vérifiez bien les objectifs de la partie avant de réfléchir à une stratégie. Si vous devez capturer des points critiques, cela ne sert à rien de construire une base et une grosse armée. Au lieu de cela, construisez plutôt des unités rapides afin de capturer rapidement ces points. Si vous faites des parties Assassinat, vous devez protéger votre leader avec de bonnes défenses et ne pas le rattacher à une escouade.

• BASE

Parce que vous commencez sans base, votre premier objectif est d'en construire une. Chaque race a une séquence de bâtiments à fabriquer pour accéder aux unités les plus puissantes donc suivez-la. L'astuce est de produire des escouades rapidement, de les améliorer au maximum puis d'avoir accès aux véhicules. Pour édifier la base, vous avez besoin de ressources. Ordonnez la production d'une ou deux escouades puis envoyez-les capturer des points stratégiques autour de votre base. Vous avez également besoin de plus d'unités de construction afin de poser des avant-postes ou équivalents aux points. Cela vous permettra de les défendre et d'améliorer votre rendement pour les ressources. Cela peut être une bonne idée de chercher la base ennemie, en particulier car les positions de départ sont connues. Envoyez des unités de scouts pour trouver la base et gardez un œil sur ce que fait votre adversaire. Utilisez la compétence infiltration pour rester invisible. Observez comment l'ennemi construit sa base et le type d'unités qu'il construit. De plus, surveillez si des troupes sont envoyées pour attaquer votre base. Parce que vous n'êtes pas seul sur la carte, attendez-vous à ce que l'ennemi envoie des troupes pour vous attaquer. Quand une des unités ennemies approche, vous devez arrêter de capturer des points stratégiques et combattre l'ennemi. Quand la zone est sûre, retournez prendre le point. Beaucoup de bases ont des accès limités à cause des collines ou des terrains infranchissables. Placez alors vos défenses le long de cette route. Utilisez les soldats aussi bien que les bâtiments comme les tourelles pour repousser un ennemi qui s'approche de trop près. Rien n'est plus frustrant d'avoir des ennemis sur sa base alors qu'on est en train de la construire. Votre but est alors de rendre la vie de l'adversaire aussi désagréable que possible. Quand vous contruisez votre base, envoyez des soldats sur les points stratégiques pour attaquer les unités ennemies. Détruisez les unités permettant de construire des bâtiments, spécialement ceux loin de leur base. Cela fait surtout perdre du temps à l'adversaire et pas tel-

lement de ressources mais tous les moyens sont bons. Vous pouvez également organiser des petits raids pour détruire un bâtiment ennemi. Envoyez des unités qui peuvent sauter ou se téléporter au-dessus de terrains impraticables pour contourner la défense et toucher l'adversaire là où cela fait mal. Certains raids peuvent être kamikazes et vous laissez ainsi votre unité mourir jusqu'à sa destruction. Toutefois, attaquez quelques secondes puis rebroussez chemin est une meilleure technique car cela oblige l'adversaire à envoyer des troupes sur vous ou à défendre sa base au lieu de vous attaquer. Les raids vous permettent de garder l'initiative et de forcer l'ennemi à réagir.

L'une des caractéristiques de Dawn of War est la limite maximale d'unités ou de véhicules sur la carte. Personne ne peut construire des centaines d'unités. Au lieu de cela, vous pouvez fabriquer beaucoup d'unités faibles ou quelques unités puissantes. En début de partie, construisez plein de petites unités parce que vous devez défendre votre base et attaquer l'ennemi en même temps. Toutefois, en édifiant de nouveaux bâtiments et en effectuant des recherches, plus d'unités puissantes deviennent disponibles. Si vous avez atteint le maximum pour vos unités, pensez à détruire les unités faibles avec la touche Suppr afin d'amener des unités puissantes sur le champ de bataille. N'oubliez pas que les scouts et les unités de construction consomment aussi des points d'unités.

•POINTS STRATÉGIQUES

Toutes les cartes multijoueurs contiennent beaucoup de points stratégiques et sûrement des points critiques et des reliques. Controler ses positions permet d'avoir des points de réquisition afin de construire des bâtiments, effectuer des recherches et ajouter des unités sur le champ de bataille. Contrôler ces endroits provoque un double effet. Non seulement, vous avez un avantage en ayant le plus possible de points mais cela signifie également que votre adversaire en possède moins si vous en prenez plus de la moitié. La première étape de la plupart des parties consiste pour tous les joueurs d'envoyer des escouades afin de capturer le plus de positions possibles. Prenez avant tout les points près de votre base, afin de pouvoir les défendre rapidement en cas de problème. De plus, si vous êtes du genre ambitieux, allez capturer les points situés entre votre base et la base ennemie. Puis avancez vers votre base en prenant les autres points. Pour cette stratégie, construisez beaucoup d'escouades faibles afin de pouvoir envahir le champ de bataille et capturer autant de points stratégiques que possible. Envoyez des unités de construction pour y placer des avant-postes. Utilisez vos unités faibles pour attaquer l'ennemi et prendre ce qu'il a laissé sans défense. Beaucoup de batailles se finissent par un assaut sur la base ennemie. Bombardez l'ennemi au-delà du champ de vision. Positionnez des escouades autour de vos unités d'artillerie pour les protéger. Alors que l'ordinateur ne vient pas voir forcément qui bombarde ses unités, vous pouvez être sûr que les joueurs humains trouveront rapidement la source des tirs. Quand les unités ennemies se déplacent hors de leurs bases, celles-ci sont plus faciles à attaquer. Déplacez-vous alors pour attaquer la base sans vous soucier des soldats la protégeant.

• LES ARMES

Les armes lourdes font des space marines des brutes épaisses et puissantes. Une escouade de space marines peut être équipée de quatre armes lourdes : le lance-flammes, le bolter lourd, le fusil plasma et le lance-missiles.

• lance-flammes : Parce qu'une escouade équipée d'un lance-flammes doit être proche de l'ennemi pour le combattre, cela peut servir d'écran pour vos autres escouades équipées d'armes à longue portée ou pour débuter les hostilités. Le lance-flammes a deux fonctions : en premier, il force l'ennemi à bouger. Cela vous permet de repousser les ennemis hors des terrains où ils peuvent être à couvert. En second, il affecte le moral ennemi. Une escouade ennemie avec un moral bas se retrouve désorganisée et vous ne prenez quasiment plus de dommages à les attaquer dans cet état.

• bolters lourds : C'est une version améliorée du bolter de base : il tire plus loin et fait plus de dégâts. À cause du poids de l'arme, vous ne pouvez pas tirer tout en avançant. Vous devez même attendre



quelques secondes pour que l'arme tire. Pour éviter cet inconvénient, placez vos unités équipées de bolters lourds en position défensive afin qu'elles ne se déplacent pas quand des ennemis sont en vue.

• fusil de plasma : Cette arme est idéale pour transpercer les armures ennemies. De plus, elle est assez légère et permet donc d'être utilisée tout en se déplaçant. Utilisez cette arme contre les unités ennemies lourdement armées comme les space marines ou les terminators. Utilisez de préférence une autre arme si vous avez en face de vous des orks.

• lance-missiles : Vous avez besoin de temps pour recharger cette arme, comme le bolter lourd. Cette arme est utile face à des véhicules et des bâtiments ennemis. Si vous avez une unité scout avec la compétence infiltration, utilisez-la afin de tirer audelà du champ de vision de votre escouade. Ainsi, l'ennemi ne voit pas qui l'attaque. Pensez à protéger ses unités pendant qu'elles se rechargent, sous peine de les voir mortes en peu de temps.

N'essayez pas de faire des escouades avec chacune une arme différente. En effet, il faut savoir que quand vous demandez à un groupe d'escouades de tirer, le jeu prend en compte la portée maximale de vos armes. Ainsi, si vous avez des lance-missiles et des fusils de plasma, ces derniers seront hors de portée si vous leur demandez de tirer dans un même groupe. Placez plutôt les lance-flammes avec les fusils à plasma d'une part et les bolters lourds avec les lance-missiles d'autre part.

• RENFORTS

Les dommages pendant les combats sont calculés par soldat. Pensez donc à renforcer vos escouades en cours de combat au lieu d'attendre le dernier moment. Utilisez le bouton droit sur le bouton renforcement afin de mettre la fonction en mode automatique. Ainsi, l'ordinateur placera l'escouade à son renforcement maximum. Renforcer vos troupes prend du temps car l'unité est téléporté sur le champ de bataille. Sélectionnez l'escouade en cours de renforcement et placez-la en arrière afin qu'elle ne prenne pas plus de dommages. Vous évitez ainsi que l'ennemi se repose si vous aviez à reconstruire entièrement une nouvelle escouade.

• TERRAIN

Comme beaucoup d'autres jeux de stratégie, le terrain dans Dawn of War est important. Il y a plusieurs types de terrain :

• les buissons, herbes hautes ou cratères permettent de mettre à couvert vos unités. Ce type de terrain ralentit les unités qui s'y déplacent. Le moral est récupéré plus rapidement dans ce type de terrain.

• les forêts ou les cratères plus profonds forment un couvert plus important. Ils améliorent grandement la protection des unités contre les tirs ennemis.

• les rivières par exemple apportent un couvert négatif. Cela ralentit vos unités et les rend plus vulnérables aux tirs ennemis.

• LES VÉHICULES

Les véhicules sont une part importante de votre armée. Utilisez-les comme support de vos unités d'infanterie. En règle générale, ils sont utiles face à d'autres véhicules ou à des structures ennemies.

Les véhicules peuvent être utilisés quand des types d'armes manquent à vos soldats. Par exemple, les marines d'assaut ne portent pas d'armes lourdes et sont des unités pour le combat rapproché. Utilisez alors des land speeders avec ces marines d'assaut parce qu'ils ont également la compétence saut et sont équipés d'armes de moyenne portée.

Chaque race a son unité de transport de troupes. Certaines sont armées alors que d'autres ne le sont pas. Une escouade est immunisée, contre les attaques quand elles se trouvent dans un véhicule de transport : c'est le véhicule qui est touché pendant l'attaque. Si vous comptez envoyer vos soldats dans une zone fortement défendue par l'ennemi, placez vos escouades dans des unités de transport. Vous évitez ainsi de perdre vos unités en les déplaçant vers l'ennemi et vous pouvez vous mettre plus rapidement à couvert.

Certains véhicules ont des armes pour le combat rapproché. C'est le cas des unités avec des jambes mécaniques. Utilisez-les sur les soldats ennemis.

Le problème des véhicules est le temps de réparation. Pensez à placer des serviteurs près de vos véhicules si vous tenez une position défensive. Comme vous ne pouvez pas les renforcer, vous devez en construire d'autres à votre base s'ils sont détruits.

Des mises à jour sont possibles pour les véhicules. Cela leur permet d'avoir de nouvelles compétences comme fumigènes ou une meilleure armure. Ou bien, ces améliorations amènent des nouvelles armes ou remplacent les anciennes. Regardez donc en détail en quoi consiste la mise à jour. Les tanks predators par exemple sont utiles contre les soldats et les bâtiments. Mais si vous ajoutez des canons laser, cela leur donne plus de puissance face aux véhicules. Si vous êtes face à un adversaire qui n'utilise pas de véhicule, un predator amélioré n'est pas très utile.

Vous pouvez construire des groupes formés de véhicules et de soldats. C'est une bonne idée pour qu'ils se supportent mutuellement. Pensez tout de même à créer une touche de raccourci pour ne sélectionner que les véhicules. Cela vous permet d'attaquer un ennemi précis ou de contourner l'ennemi pour l'attaquer de côté ou de dos.

Le mot de la fin

THQ et Relic ont signé pour deux titres Warhammer 40000 et pas un seul. On peut donc s'attendre à une extension ou à une suite dans les prochains mois. Gageons que le partenariat avec THQ permettra à Relic de développer de nouvelles licences de jeux de stratégie.